

УДК 004.738.52

Спирчагова Татьяна Анатольевна

к.филол.н., доцент

Казанский (Приволжский) федеральный университет

г. Казань, Россия

© Спирчагова Т.А.

**Развитие музейной интернет-коммуникации
в системе арт-журналистики**

Аннотация. В статье рассматривается музейная интернет-коммуникация как институция, актуализирующая культурно-исторический опыт. Основной упор в исследовании делается на музеи, интегрированные новыми технологиями в современную систему потребления культуры и творчества. Это позволяет внести изучаемый объект в контекст арт-журналистики, отвечая запросам времени и повышая интерес к музею как к культурной институции. Музейные интернет-коммуникации, вписанные в современное журналистское пространство, способствуют развитию межкультурных коммуникаций, в том числе и на основе современных интерактивных технологий.

Ключевые слова: музейные интернет-коммуникации, культура, творчество, культурные институции, межкультурные коммуникации, информационные технологии, интерактивность.

Abstract. The author discusses the Museum's online communication as an institution to update the cultural and historical experience. The main focus of the study is museums, integrated of new technologies in the modern system of cultural consumption and creativity. This allows you to make the object of study in the context of art journalism, in sync with the times and promoting interest in the Museum as a cultural institution. The Museum's Internet communications, written in modern journalistic space, contribute to the development of intercultural communication, including on the basis of modern interactive technologies.

Key words: the Museum of online communication, culture, creativity, cultural institutions, intercultural communication, information technology, interactivity.

В разные времена актуально рассматривать искусство и культуру, но в эпоху информационной революции особенно важным становится вопрос адаптации к этим изменениям различных культурных институций. Наиболее подвижной является природа формирования институциональных ценностей и их трансляции в общественное пространство.

Весомой частью исследуемой проблематики выступают музейные интернет-коммуникации как посредники между произведением автора и посетителем (реципиентом). Таким образом, для того, чтобы реципиент получил адресованное ему «послание», смог «прочитать» его, необходимо место, располагающее к эффективной коммуникации и предоставляющее посетителю возможность «читать» экспонаты на своей территории.

Обнаруживая возможности музея в коллизии межкультурной коммуникации, мы рассматриваем в целом процесс коммуникации, где отличительным качеством среды выступает интерактивность. При этом мы убеждены, что интерактивность определяет непосредственно отношение друг к другу коммуникационных сообщений, которые появляются в дилемме «посетитель» – «предмет». Характерной чертой интерактивного взаимодействия является необходимость немедленной ответной реакции на приход сообщения или информации, которая должна находиться в контексте предыдущих сообщений. Традиционно подмечены такие свойства интерактивности как способность «отвечать» пользователю, подобно некоторому лицу, участвующему в диалоге. Тем самым, интерактивность расширяет и дополняет представление об участниках диалога, в котором способность оценить действия пользователя взаимодействует с возможностью отвечать на эти действия. Говоря о коммуникации в сфере культурных

индустрий, можно утверждать, что интерактивность здесь воплощается уже не на уровне персонального общения через коммуникационную среду, а на уровне непосредственного взаимодействия с самой средой культурных институций. Интерактивный характер позволяет существенно повысить эффективность взаимодействия участников коммуникации.

Здесь не обойтись без базового подхода к мультимедиа как процессу воссоздания в едином программно-техническом комплексе различных физических сред, с помощью которых человек общается с окружающим миром: звук, текст, статическая и динамическая графика, мультипликация (анимация) и видео. Благодаря появлению средств мультимедиа, стала возможной компьютерная интеграция статического (текст, графики, рисунки) и динамического (аудио, видео, анимация) содержимого. Комбинация узлов и связей в системе гипертекста со средствами мультимедиа позволяет создать новую среду, принципиально отличную от простого сочетания этих двух компонентов – гипермедиа. Гипермедиа понимается как новая философия представления информации и доступа к ней. Информация, хранящаяся в истинной системе гипермедиа, представлена всеми возможными формами, где упор делается как на технологические, так и на эстетические и информационные критерии функционирования интернет-представительств художественных институций.

Неотделимой частью современной репрезентации художественного наследия является интерактивная составляющая сайта, такая как виртуальные выставки, раздел для детей, поиск изображений и информации о предмете по базе данных. На портале-путеводителе с рекомендациями по отелям, туристическим направлениям, турпакетам и многом другом <https://www.tripadvisor.ru> собраны главные музеи Казани: бесплатные государственные, литературные, частные, выставки под открытым небом, мемориальные дома с фото и описанием. Из небольшого презентационного текста пользователю можно узнать, какие музеи есть в Казани, куда можно сводить детей и где действуют льготы или разрешается свободный вход. Главные исторические музеи Казани находятся на территории Кремля: посвящены разным аспектам истории Татарстана и исламской культуры, к ним также относится несколько выставочных центров. Продолжить знакомство с историей региона можно в трехуровневом Музее тысячелетия Казани и расположенном в бывшем Гостином дворе Национальном музее Татарстана.

В хорошую погоду можно посетить выставку-музей военной техники в парке Победы. Экспозиция под открытым небом, включающая танки, гаубицы, самолеты, вертолеты, неизменно привлекает внимание школьников, остается одним из главных поводов запланировать посещение парка Победы. Особой популярностью пользуются музеи Казани для детей, экспозиции которых интересны и взрослым. Это интерактивные площадки, такие как Музей советских игровых автоматов на Кремлевской улице, Музей иллюзий и Дом великана напротив Драмтеатра, Музей занимательной науки и техники рядом с пристанью. Больше популярных музеев и площадок для семейного отдыха можно найти в материале «Казань для детей». Музеи по своей сути ориентированы на сохранение традиции и могут стать драйверами развития общества.

Музеи являются арт-институциями, хранящими и концентрирующими культурную память. Экспонат способен выступать в качестве источника сведений о явлениях культуры, природы, об исторических событиях. Музейный предмет способен «отражать» действительность, так как он веществен, материален. Он – «след», «остаток» реальной действительности, в наибольшей мере вводящей нас в обстановку прошедших или свершающихся событий. Таким образом, у зрителя усиливается восприятие экспонируемого времени, связи времен, динамики исторического процесса.

Музей советских игровых автоматов в Казани создан по типу интерактивных музеев той же тематики в Москве и Санкт-Петербурге. Его основная экспозиция – более 20 классических игровых автоматов, созданных в СССР, начиная со второй половины 70-х годов. Это «Морской бой», «Сафари», «Магистраль», «Городки» и другие. Экспонаты действующие, на них можно играть, используя советские 15-копеечные монеты, которые предоставляются посетителям при покупке билета. Сотрудники музея проводят экскурсии по залу, рассказывая об истории игровых автоматов и развитии этой индустрии в целом, отличии советских машин от зарубежных. Эффект посещения условно в формате 3D открывается за счет уникальной возможности попробовать ностальгические молочные коктейли и газировку. Интерактивный игровой музей часто становится площадкой для проведения культурных мероприятий: концертов, кинопоказов, мастер-классов и ярмарок (www.tourister.ru).

Музей иллюзий и Дом великана в Казани – единый комплекс развлечений, пополнивший список аналогичных мест в других городах (Москва, Санкт-Петербург, Екатеринбург, Нижний Новгород). Расположен на главной пешеходной улице города – Баумана. Открылся в мае 2015 года. Музей

иллюзий собрал разнообразные 3D-картины, органичной частью которых становится посетитель. Гости смогут присесть на трон из «Игры престолов», примерить крылья или пройти по веревке, натянутой между домами. На двух этажах разместилось около сотни рисунков. При посещении Дома великана гости чувствуют себя настоящими лилипутами: вокруг огромные табуретки, гигантские кастрюли, записная книжка размером со шкаф, игрушки, в которые не поиграть. Фотосъемка – непосредственная, даже обязательная часть процесса. После похода в музей альбомы гостей пополнятся необычными снимками, которые удивят друзей и знакомых (www.tourister.ru).

Форум свободного обсуждения дает право утверждать о растущем интересе к таким видам музейных коммуникаций. Посетители дополняют гипертекст на тематическом портале: «В этот музей лучше идти компанией (минимум 3 человека). Здесь на стенах и на полу нарисованы картинки, фотографируясь на фоне которых под определенным углом, на фото появляется иллюзия присутствия на рисунке. Многие картинки требуют участия двух человек. Третий участник нужен в качестве фотографа. Фотографироваться обязательно! Это основная фишка данного музея, хотя освещение не всегда падает правильно. Для каждого экспоната/иллюзии определена своя точка, с которой получается наиболее правильный кадр и примеры ракурсов, чтобы картинка в итоге смотрелась более достоверной. Особенность музея в том, что в нем на всех стенах размещены различные 3D изображения. Эти изображения становятся реалистичными, если смотреть на них через фотоаппарат или смартфон. Поэтому главное занятие в музее – фотографироваться с каждой стеной» (www.tripadvisor.ru).

Музей рассматривается нами как арт-институция, актуализирующая культурно-исторический опыт. Современный музей из кладезя предметов и научного знания объективно трансформировался в активного участника социокультурных процессов, и представляет собой синтез коммуникативных функций. Музей совмещает и культурно-просветительные, познавательные функции и функции рекреативные. Музей, как и всякая культурная форма, имеет свои задачи. Это, во-первых, интегративное включение человека в культуру, а во-вторых, порождение, накопление, хранение и трансляция духовно-исторического опыта. С помощью музейной экспозиции осуществляется непосредственный контакт (как правило, зрительный) между подлинными предметами и посетителем. Таким образом, музей пытается пополнить их знания, воздействовать на их мысли и чувства. Без экспозиции

музей становится хранилищем, своеобразным «архивом» научно систематизированных и изученных коллекций, поэтому экспозицию справедливо рассматривают как один из важнейших признаков, выделяющих музей среди других научно-исследовательских учреждений (научные библиотеки, архивы и т.д.).

«Дом занимательной науки и техники» – интерактивный музей с тематической экспозицией и развлекательный научный центр для всей семьи. Постоянная выставка включает 50 экспонатов-стендов для проведения экспериментов и настоящих научных опытов. Трогать и тестировать согласно инструкции-подсказке можно все выставочные аппараты и конструкции. В ходе познавательного процесса дети и взрослые погружаются в мир оптических иллюзий, магнетизма и электричества, узнают новое о механике и технике, заново открывают для себя законы физики и химии (www.tourister.ru).

Активно включаясь в коммуникативные механизмы, предоставленные музеями, посетители как наглядная сторона эффективного обмена информационными потоками, утверждают в социальных сетях: «Ужасно интересно все то, что неизвестно! Здесь много становится понятно на четких и доходчивых объектах. Законы физики, оптики, механики перестают быть скучными правилами. Все можно проверить и попробовать: заглянуть, покрутить, толкнуть, нарисовать, сделать контролируемое короткое замыкание, испытать перегрузки как в космосе, заблудиться среди зеркал, попробовать зеркальное письмо, сделать фотографии, находясь внутри телевизора и многое другое» (www.tripadvisor.ru).

Авторы интернет-сообщений эффектом присутствия вдохновлены и считают, что такой интерактивный музей вполне большой и хорошо оборудованный научный центр для детей. Несколько залов с научными интерактивными экспонатами, каждый из которых можно трогать и изучать. Обычно дети, интересующиеся жизнью и ее объяснениями, надолго зависают среди выставки. На втором этаже есть настоящий самолет, в который можно залезть, на первом настоящая космическая капсула, которую успели использовать космонавты. Дом проводит научные шоу, интересные мастер-классы. Также тут есть детский технопарк, в котором детям можно обучаться всяким научным штукам (<https://www.tripadvisor.ru>).

Музеи работают как традиционные культурные институты, сложившиеся в процессе многовекового развития культуры. Мы делаем упор в своём научном обращении к музейным интернет-коммуникациям, которые стоят на

передовых позициях в решении актуальных социальных, технологических, экономических проблем. Рассматриваемые музеи интегрированы в современную систему потребления культуры, творчества и коммуникаций, владеют новыми технологиями. Это позволяет вписать музей в контекст современных реалий, отвечая запросам времени и повышая интерес к музею как к культурной институции.

Национальный музей Республики Татарстан считается самым крупным в Татарстане образовательным учреждением, которое имеет общенациональное значение. Открытие музея состоялось весной 1895 года. Музей находится в помещении бывшего Гостиного двора. Уникальность этого здания заключена в конструкциях системы сводчатых перекрытий. На сегодня фонды музея насчитывают более 800 тысяч единиц экспонатов. Сейчас композиция музея состоит из 3 основных разделов: Природа и человек, История Республики с древнейшего времени до наших дней, взаимодействие культур народов Республики. Национальный музей – крупнейший музейный центр с фондохранилищем, художественной и реставрационной мастерскими (www.tourister.ru). Национальный музей Татарстана приглашает пенсионеров на бесплатные мероприятия. Впервые в музее в рамках Года кино организован кинопоказ отечественных фильмов с сурдо- и тифлокомментариями, сообщает пресс-служба музея (<http://www.evening-kazan.ru>).

По проблематике данного вопроса мы обращаем внимание на следующие факторы музейной деятельности: музей как способ формирования более полной картины мира; музей как пространство возвращения человека к его природной сущности, раскрывающейся в чувственном восприятии; музей как способ развития межкультурной коммуникации, в том числе и на основе современных информационных технологий; музей как пространство постижения действительности через опыт личного переживания.

Интерактивный Коран – копия одного из известных «казанских Коранов» находится в центре экспозиции музея исламской культуры. Казанские Кораны были напечатаны с 1802 по 1859 годы в первой в мире мусульманской типографии специально отлитым для этой цели шрифтом – копией почерка одного из лучших каллиграфов. Всего за почти 60 лет было отпечатано до 150 тысяч экземпляров писания. Казанские Кораны вытеснили свои аналоги в Европе, неоднократно воспроизводились на Востоке. Некоторые учёные считают, что они внесли посильный вклад в многовековой процесс приведения текста священной книги мусульман к единообразию. Электронная копия,

представленная в музее, сама перелистывает страницы и голосом воспроизводит суры из Книги (<http://kazan.spravker.ru>).

Одна из самых впечатляющих интерактивных акций с условным толкованием «От рассвета до заката: день и ночь в музеях Казани». В ее рамках 21 мая 2016 года казанские музеи присоединились к Международной акции «Ночь Музеев». Все музеи удивляли своих гостей концертами, спектаклями, сумеречными экскурсиями, мастер-классами, историческими реконструкциями и выставками. Главная тема акции – Год российского кино.

Современные информационные технологии хорошо дополняют традиционные методы, позволяют красочно иллюстрировать музейный материал и показывать все виртуальные экспонаты, способствуют повышению интереса и творческого внимания. Интерес к музейным формам коммуникации активизирует познавательную направленность человека на тот или иной предмет, явление и деятельность, помогает создавать положительное эмоциональное отношение к ним, обнаруживая познавательный интерес как избирательную направленность личности, обращенную к области постижения знаний, к существенной стороне процесса коммуникации.